



DEVIRES DE VIDEOCLÍPE NO CINEMA E NO VÍDEO¹

Marcelo Bergamin Conter²

Resumo

O presente artigo trata dos devires audiovisuais do videoclipe, aquilo que está congelado na matéria como potência, podendo ou não se atualizar em novos vídeos, especializando, assim, sua linguagem. Realizo para tanto um apanhado histórico da produção de audiovisuais que trabalham concomitantemente imagem e música, como *Fantasia*, de Walt Disney, e *Ano Passado em Marienbad*, de Alan Resnais, passando também pelos conceitos e *imagem-movimento* e *imagem-tempo* de Gilles Deleuze. Finalizo com uma breve análise do videoclipe *To The End*, de David Mould, produzido para música da banda Blur, no qual comparecem alguns dos devires de vídeos reconhecidos nos audiovisuais analisados.

Palavras-chave: Videoclipe; devires audiovisuais; imagem-música.

A história possui incontáveis exemplos de invenções, produções artísticas e estéticas que procuraram realizar aproximações da música com a imagem, manifestações como a ópera, o balé, e outras, que sempre fizeram parte da cultura. No final do século XIX ocorre um grande salto tecnológico, com a projeção de imagens em movimento (ilusório), através de mecanismos que autonomizam a reprodução da imagem da ação do homem³. Antes do estabelecimento do cinema como o conhecemos, foram produzidos vários aparelhos que aliavam imagem com som das mais diversas formas, até chegarmos ao que hoje conhecemos como cinema.

Sobre essa fase de desenvolvimento do cinema com registros sonoros sincronizados, Fernández menciona um dos pioneiros na experimentação de imagens articuladas com a música: o desenhista alemão Oskar Fischinger, “[...] que, ya en el año 1921, empezó a realizar películas animadas en las que la imagen y la música se

¹ Este artigo é um recorte do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) “Devires audiovisuais e a autonomização do videoclipe”, realizada na UNISINOS e defendida em dezembro de 2007, sob orientação da Profa. Dra. Suzana Kilpp.

² Bolsista de iniciação científica (CNPq), participante da pesquisa “Devires de imagem-duração”, coordenada pela professora Dra. Suzana Kilpp. Participa também do Grupo de Pesquisa Audiovisualidades (GPAV) da UNISINOS e é estudante de Comunicação Social na mesma universidade. Email: bconter@gmail.com

³ Num primeiro momento era necessário que alguém rodasse o rolo do filme manualmente. Mas, num segundo momento, as máquinas já faziam este processo sozinhas.

adaptaban perfectamente en sus ritmos.” (1997:148). As experimentações do desenhista o levariam para a Disney, no final dos anos 30. Entre outros diversos exemplos similares desta época, podemos mencionar também o *clavilux* (inventado em 1921, por Thomas Wilfred) - uma espécie de órgão imagético-musical que projetava imagens abstratas coloridas, que por sua vez se metamorfoseavam lentamente de acordo com as notas que eram tocadas.

Enfim, a música faz parte dos audiovisuais desde o começo. Ao contrário do que se costuma pensar sobre o *cinema mudo*, o cinema “[...] foi sonoro desde a origem. Foi para acompanhar seu fonógrafo que Edison inventou o Kinetógrafo. Os primeiros filmes foram, portanto, acompanhamentos visuais de gravações sonoras.” (Aumont, 2003:277). Na primeira fase do cinema, muitos filmes eram exibidos com um músico (normalmente um pianista) tocando peças que ambientavam o enredo do filme, pois ainda não se havia desenvolvido uma técnica razoável para sincronizar registros sonoros com a película, o que só foi ocorrer na segunda metade da década de 1920, em filmes como *O cantor de jazz* (Alan Crosland, 1927). Mas mesmo em filmes mudos, as imagens buscam uma representação sonora, sugerindo sons através de imagens ritmadas, ou com planos detalhes de objetos ruidosos, como o apito de uma fábrica soltando vapor (Manzano, 2003:50).

Durante a “época dourada” do cinema, de 1920 a 1950, estabeleceu-se o enredo (uma história completa, com narrativa clássica) como principal motivo filmico, o que conseqüentemente situou a música em segundo plano, pesando mais as estruturas verbo-visuais para o cinema dessa fase. Em dramas, romances, aventuras e estilos afins, a música normalmente comparece com a finalidade de ambientar a cena.

Há um diagnóstico mais ou menos generalizado na teoria cinematográfica, segundo o qual a *música* - ou, por extensão, todos os elementos *sonoros* do filme - nunca chegou propriamente a se impor como recurso expressivo determinante e indispensável no cinema, a ponto de se fazer ouvir como discurso significante pleno e de ditar o comportamento da imagem. (MACHADO, 1997:148)

Até hoje predominam nas salas de cinema filmes compostos a partir deste pensamento. No entanto houve diversos cineastas e pensadores do cinema que experimentaram a relação da imagem com a música das mais diversas maneiras, bem como levaram ao limite - e a novos limites - as gramáticas cinematográficas em busca de novos formatos audiovisuais. Estes dois aspectos são fundamentais para a constituição posterior do videoclipe. Há muita experimentação dessa ordem no começo

da história do cinema, como disse antes, mas a maior parte não se estabelece como linguagem, apenas como devires audiovisuais⁴.

O desenvolvimento de audiovisuais musicais como devires de videoclipe, só começa a se manifestar alguns anos depois de ter sido estabelecido um padrão para a sincronização da imagem com som para o cinema. O avanço dessa tecnologia permitiu explorar relações de imagem com som de forma mais livre e complexa.

Em 1940, quando o cinema ainda amadurecia o filme sonoro, Walt Disney desenvolve um projeto experimental cinematográfico chamado *Fantasia*. Foi uma audaciosa proposta do diretor de unir música erudita com animação. “Ouvir as imagens e escutar as músicas” era a premissa do projeto. Exigia salas de cinema modernas demais para a época, pois para sua reprodução adequada era necessário um sistema sonoro estereofônico, o que custava caro na época, e os cinemas ainda não tinham tal estrutura. O filme foi um fracasso financeiro, que só foi render para os estúdios Disney quando foi relançado nos anos sessenta.

A peculiaridade desse longa-metragem está no fato de ser uma espécie de “programa” de músicas eruditas editadas e articuladas com imagens. São nove peças musicais⁵, sendo que todas possuem um caráter autônomo em relação às demais, intermediadas por uma narração. Cada peça pode ser facilmente clipada⁶ do filme e exibida em separado, sem perder seu contexto, uma vez que cada peça é independente das demais.

Claro que também se pode clipar seqüências musicais de filmes musicais como *Cantando na Chuva* (Stanley Donen, 1952), mas, ao contrário de *Fantasia*, neste caso perde-se o contexto em que a música estava inserida, já que normalmente ela faz parte da narrativa do filme como um todo. A seqüência, ao ser clipada, adquire um novo contexto. Em *Fantasia* há uma aproximação maior do que se entende por videoclipe por essa sua particularidade: cada peça musical era apenas parte de uma colagem de peças musicais montadas em fluxo, e, as nove, no conjunto, eram a estrutura do filme. Mas cada uma contém uma estrutura autônoma em si, mais ou menos como um álbum em

⁴ Compreendo aqui como devires audiovisuais aquilo que não se constitui efetivamente como próprio ou característico da linguagem audiovisual, mas que se preserva como potência.

⁵ Como ainda não eram pensados para, nem produzidos em vídeo, não podemos chamar tais peças propriamente de videoclipe. Chamaremos aqui então estes trechos, bem como outros modos de produção audiovisual musical pré-vídeo, de peças musicais, que seriam, então, devires de videoclipe.

⁶ O sufixo clipe vem do inglês *clip*, que significa “recorte”. No caso do cinema, trata-se de retirar um trecho musical de um filme e apresentá-lo em separado, ou ainda teleciná-lo para vídeo para transformá-lo em videoclipe.

CD ou LP, que contém diversas canções, todas podendo ser fruídas sem a necessidade de entender o contexto do álbum.

Neste filme há ainda peças musicais que sequer possuem narrativa, como a versão Disney para *Tocata e Fuga em Ré Menor*, de Bach, onde prevalecem as articulações icônicas entre imagem e som. A noção de uma peça musical audiovisual, autônoma e auto-referente começa a tomar forma, assim, ainda que como potência. Podemos então pensar este filme como um grande laboratório do videoclipe. Eis algumas de suas características:

- O *playback*⁷, uma das técnicas mais comuns nos videoclipes. As músicas foram todas gravadas antes, e depois performizadas visualmente - aliás, por uma orquestra diferente da que gravou as músicas.
- O fato de cada peça musical ter seu próprio começo, meio e fim, como se fossem uma série de videoclipes, costuradas pelo narrador e por imagens da orquestra. A música deixa de ser mera trilha sonora de uma única história, a história principal do filme, para se relacionar livremente com a imagem.
- Sincronização de sentidos da trilha sonora com a trilha visual (através do ritmo, de enunciações etc.).

Walt Disney não reproduziu simplesmente as peças clássicas em seu filme, mas recriou-as junto com as imagens e as re-ambientou em cenas do filme. Há devires de imagem-música⁸ nas peças musicais de *Fantasia*.

Para Disney, pouco importava se as partituras das músicas interpretadas tivessem de ser retalhadas. Ele estava preocupado era com uma articulação entre imagem e música, e tal relação necessitava ser conjuntiva, e não disjuntiva. Este pensamento causou certo rebuliço na época devido à interpretação da peça *A Sagração da Primavera* (1913), de Igor Stravinsky. O compositor assistiu a uma exibição especial do filme antes de seu lançamento. Em suas próprias palavras, eis sua percepção do filme, citada por White:

“(...) lembro que alguém ofereceu-me uma partitura e, quando respondi que tinha levado a minha própria, disseram-me ‘Mas está tudo mudado!’. E de fato estava, (...) embora isto não tenha salvo a interpretação musical da peça, que era execrável. Não direi nada a respeito do complemento visual, já que não desejo criticar uma imbecilidade irretorquível. Digo e repito, no entanto, que o

⁷ Procedimento técnico em que uma música pré-gravada é aplicada à trilha de áudio, enquanto na trilha da imagem ela é performizada por músicos. É utilizado comumente em videoclipes e em programas televisivos como o *Domingo Legal*, do SBT.

⁸ “Imagem-música é um texto sincrético, isto quer dizer, um texto formado por diferentes linguagens em cujos planos de expressão importam mais as articulações entre sons (musicais) e imagens, do que as gramáticas específicas de cada linguagem considerada isoladamente.” (Silva, 2005:2)

ponto de vista musical do filme ocasionou um perigoso mal-entendido [...]” (Stravinsky apud WHITE, 1991:121).

Tal reação do compositor seria mais do que esperada, se levarmos em conta que, no começo da década de 30, ele escrevia em suas crônicas

[...] que a música era "incapaz de *exprimir* seja o que for: sentimento, atitude, estado psicológico, fenômeno da natureza". A *expressão* jamais foi propriedade imanente da música. "Se a música parece exprimir alguma coisa, é apenas ilusão e não realidade (...), um elemento adicional que por convenção tácita e inveterada emprestamos, impusemos a ela, como uma etiqueta, um protocolo, uma roupa enfim que por hábito ou inconsciência acabamos por confundir com sua essência. (COELHO NETTO, 1995:135)

É preciso talvez lembrar que se estava diante de um novo modo de articular imagens e músicas, e que é normal que haja resistência a novas perspectivas que mexam com nossa memória-hábito. A ruptura que *Fantasia* proporcionou na época é tal que até hoje é pouco explorada pelo cinema hollywoodiano. A Disney vem sendo cada vez menos reconhecida como uma produtora experimental.

O cinema não se apresentou como um espaço adequado para esse tipo de filme, mas, a partir do que está sendo proposto neste artigo, é possível encontrar rastros da estrutura de *Fantasia* nos videoclipes. Não só nestes, mas também na MTV: assim como um narrador faz a mediação entre as peças musicais em *Fantasia*, apresentando cada uma antes de ser exibida (ao estilo de um programa erudito), na *Music Television* há o Video Jokey, que apresenta e comenta o videoclipe que será transmitido a seguir (ao estilo televisivo). O filme da Disney, além de proporcionar um *concerto erudito cinematográfico*, previu o *programa de música popular televisivo*. Portanto, *Fantasia* pode não ter se realizado como projeto econômico, mas realizou-se, ao menos, como projeto estético.

Mais tarde, nos anos sessenta, um outro movimento também contribuiria para a composição daquilo que se entende por videoclipe, mas agora, em sua estética - o cinema moderno, cujo *début*, para muitos, é atribuído ao filme *Acossado* (1960), do francês Jean-Luc Godard. O diretor, inspirando-se no corte branco do telejornalismo (método de edição que fragmenta um plano e utiliza apenas as partes mais interessantes da fala de um entrevistado, por exemplo), utilizou um recurso de montagem denominado falso *raccord*, que se trata de realizar cortes bruscos nas trocas de planos, obtendo-se uma supressão de tempo-espço. O que *Acossado* apresenta ao espectador são seqüências que não se complementam da maneira tradicional do cinema. Por exemplo: se, num plano qualquer, tal personagem está de pé, no plano seguinte ele pode, abruptamente, aparecer sentado. Ainda que isto cause estranheza, “[...] não

impede a compreensão correta da história contada, e só é ‘falso’ na visão de uma ‘veracidade’ convencional, a de certa continuidade do visível.” (Aumont, 2003:116)

Para nossa memória-hábito, identificaríamos aí uma *descontinuidade*. No entanto, se nos esforçarmos em perceber além daquilo que o cinema quer nos mostrar, notamos que ele se constrói do começo ao fim a partir de descontinuidades. Mesmo no cinema clássico, entre a gravação de um plano e outro há sempre uma supressão de tempo-espaço - nem que seja de segundos, para retocar a maquiagem do ator, por exemplo -. Mas o que normalmente se faz, na edição, é disfarçar ao máximo essa quebra de continuidade entre um plano e outro, “[...] um tipo de montagem na qual as mudanças de planos são, tanto quanto possível, apagadas como tais, de maneira que o espectador possa concentrar toda sua atenção na continuidade da narrativa visual.” (p. 251) Os mais atentos conseguem perceber “erros de continuidade”, quando, por exemplo, há uma caixa de fósforos na mesa e subitamente ele some noutro plano.

O que efetivamente muda do clássico para o moderno, em termos de descontinuidade, é que o primeiro esconde a montagem (o falso mascarado de verossímil) simulando uma continuidade, enquanto que o último escancara as trocas de plano, evidenciando a montagem, proporcionando uma *descontinuidade da descontinuidade* (o falso como potência do falso).

Gilles Deleuze (1985) pensa esses dois cinemas a partir de dois conceitos, o de *imagem-movimento* e o de *imagem-tempo*. O primeiro refere-se ao cinema clássico, que se desenvolve a partir de três motivos, descritos pelo autor:

[...] qual era a situação do cinema no princípio [antes da era clássica]? De um lado, a câmera era fixa, o plano era, portanto, espacial e formalmente imóvel; de outro, o aparelho de filmagem era confundido com o aparelho de projeção, dotado de um tempo uniforme abstrato. A evolução do cinema, a conquista de sua própria essência ou novidade se fará pela montagem, pela câmera móvel e pela emancipação da filmagem, que se separa da projeção. O plano deixará então de ser uma categoria espacial, para tornar-se temporal; e o corte será um corte móvel e não mais imóvel. (p. 11-12)

Deleuze também propõe a *imagem-movimento* como imanente do cinema. Ela está contida no cinema moderno e em todos os audiovisuais posteriores, mesmo que apenas como potência:

O cinema opera por meio de fotogramas, isto é, de cortes imóveis [...]. Mas o que ele nos oferece, como foi muitas vezes constatado, não é o fotograma, mas uma imagem média à qual o movimento não se acrescenta, não se adiciona: ao contrário, o movimento pertence à imagem-média enquanto dado imediato. [...] o cinema oferece uma imagem à qual acrescentaria movimento, ele nos oferece imediatamente uma imagem-movimento. Oferece-nos um corte, mas um corte móvel e não imóvel + movimento abstrato. (p. 10-11)

O cinema, no princípio, projetava para o público um rolo contínuo de filme, de uma só tomada, sem cortes. Mais tarde, com a montagem, passa-se a filmes com estruturas mais complexas. Os diretores elaboram roteiros para captar planos em diversos rolos de filme, em momentos (tempos e espaços) diferentes, que são mais tarde combinados na mesa de montagem (emancipação da filmagem), e o que passa agora a ser apresentado aos espectadores é o desenrolar de um rolo de filme composto por vários pedaços de outros filmes (planos) recortados e colados.

Para Jaques Aumont (2004:103), a montagem constitui um ato de violência à percepção “natural”:

Nada em nosso ambiente modifica todas as suas características de modo tão total e brutal quanto a imagem filmica, e nada nos espetáculos preexistentes ao cinema havia preparado para tal brutalidade. [...] está claro que não são tanto os olhos que são feridos, e sim o espírito que se sente agredido: os olhos são de uma infinita agilidade, só precisam de uma minúscula fração de segundo para se adaptar a quase qualquer coisa.

O segundo conceito de Deleuze, o de imagem-tempo, dá conta dessa “violência à percepção” de que fala Aumont, pois analisa o modo com que o cinema moderno pensava o cinema, justamente provocando que nos déssemos conta novamente da montagem e do que ela provoca para nossa percepção:

Primeiramente, enquanto a imagem-movimento e seus signos sensório-motores estavam em relação apenas com uma imagem indireta *do* tempo (dependendo da montagem), a imagem ótica e sonora pura, seus opsignos e sonsignos, ligam-se a uma imagem-tempo que sub-ordenou o movimento. É essa reversão que faz, não mais do tempo a medida do movimento, mas do movimento a perspectiva do tempo [...]. (DELEUZE, 1990:33)

E, como já mencionado, a verossimilhança é deixada de lado em favorecimento de uma reflexão sobre o próprio cinema:

É uma potência do falso que substitui e destrona a forma do verdadeiro, pois ela afirma a simultaneidade de presentes impossíveis, ou a coexistência de passados não-necessariamente verdadeiros. [...] Compreendemos que a potência do falso é também o princípio mais geral a determinar o conjunto das relações na imagem-tempo direta. (p. 161)

Já o vídeo apresenta um novo modo de se lidar com o tempo, a começar pela maneira como a imagem é capturada. Enquanto o cinema constitui o movimento a partir de uma série de fotogramas, de cortes móveis de tempo, o vídeo opera com pontos de luz - os *pixels* - que juntos formam uma malha (a tela de televisão) que atualiza as informações desses pontos incessantemente, um por um, num processo denominado *scanning*. Ao invés de apresentar tela estática após tela estática 24 vezes por segundo, o vídeo atualiza milhões de pontos minúsculos numa velocidade altíssima, um por um, formando 30 *frames* por segundo. Conforme Machado,

Ademais, isso que nós chamamos de “imagem” no universo do vídeo já nem é uma representação pictórica no sentido tradicional do termo, ou seja, uma inscrição no espaço. A rigor, em cada intervalo mínimo de tempo, não há propriamente uma imagem na tela, mas um único *pixel* aceso, um ponto elementar de informação de luz. A imagem completa - o quadro videográfico - já não existe no espaço, e, sim, na duração de uma varredura completa da tela, portanto, no tempo. Ao contrário de todas as imagens anteriores, que correspondiam sempre a uma inscrição no espaço, à ocupação de um quadro, a imagem eletrônica é mais propriamente uma síntese temporal de um conjunto de formas em mutação. (MACHADO, 1997:247)

Ao contrário da película, que precisa ser revelada para poder ser posteriormente projetada, com o vídeo pode-se transmitir *em simultâneo*⁹ a imagem que está sendo capturada pela câmera num televisor. Isso permite também a produção das assim chamadas imagens *ao vivo*¹⁰, assim como fazem as câmeras de vigilância 24 horas ligadas.

O tempo de duração dos planos e a montagem, no vídeo, incorporam novos modos de concepção e produção. Rolos de filme normalmente possuem 20 minutos de “metragem”. Hitchcock teve de trocá-los algumas vezes enquanto filmava seu *Festim Diabólico*, longa quase todo em plano-sequência, não fossem esses cortes (que foram disfarçados na montagem). Em vídeo, não há mais essa necessidade, desde que disponível a tecnologia apropriada, discos rígidos que abrigam 20 horas de filmagem, por exemplo.

Ainda há uma diferença visual (espacial) entre as duas mídias. No cinema a imagem é capturada por agentes químicos na película, que são queimados pela luz que passa pela lente da câmera, formando assim a imagem, numa série de fotogramas que, ao serem exibidos sucessivamente, produzem a ilusão de movimento. Essa imagem possui uma altíssima definição e poderia muito bem ser projetada na parede de um edifício, sem perder resolução. Por esse motivo, o cinema opera freqüentemente com planos abertos e com bastante informação visual. No vídeo é bem diferente. Os *pixels* que formam a trama televisiva, por mais que cheguem a milhões, constituem uma imagem de baixa definição. Podem-se enxergar os *pixels* ao se aproximar o suficiente de uma tela de TV.

Ou seja, cinema e TV possuem modos diferentes de *imaginar* o mundo, e produzem imagens de acordo com a sua capacidade de compô-las. Podemos lembrar aqui da vídeo-instalação *TV Buda*, de Nam June Paik (1974), na qual uma estatueta de Buda contempla sua própria imagem televisiva, capturada por uma câmera em circuito fechado (Fig. 1).

⁹ Vale salientar que há sempre um atraso no envio da informação, mesmo que imperceptível.

¹⁰ Idem.



Fig. 1

Creio que esta imagem esclarece a natureza *conceitual* do tempo e do espaço nos audiovisuais. É preciso ter em mente, ao pensar no audiovisual, que sempre estamos tratando de *imagens técnicas*, as produzidas por aparelhos, conforme Flusser (2002:14-15): “O que vemos ao contemplar as imagens técnicas não é “o mundo”, mas determinados conceitos relativos ao mundo [...]”. São imagens eletrônicas que imaginam o tempo, que imaginam o espaço.

[...] a imagem técnica é abstração de terceiro grau: abstrai uma das dimensões da imagem tradicional para resultar em textos (abstração de segundo grau); depois, reconstituem a dimensão abstraída, a fim de resultar novamente em imagem. [...] Ontologicamente, as imagens tradicionais imaginam o mundo; as imagens técnicas imaginam textos que concebem imagens que imaginam o mundo. Essa condição das imagens técnicas é decisiva para o seu deciframento. (p. 13-14)

Por isso que as imagens audiovisuais sempre possuem um caráter descontínuo. Elas representam um corte móvel da duração através de uma síntese operada a partir de uma série de (re)cortes, (re)interpretações e (re)construções imaginadas.

Para melhor compreender esta questão, é preciso antes compreender o conceito bergsoniano de *duração*. Para ele, é aquilo que nós sempre chamamos de *tempo*, entretanto, o tempo imperceptível, indivisível, como “[...] progresso contínuo do passado que rói o porvir e incha à medida que avança.” (2006a:47). E como esse movimento é incessante, o passado não pára de se atualizar no presente, a memória de se atualizar na matéria, e assim por diante.

Portanto, o audiovisual não possui uma duração própria, pois, para Bergson, a duração é una e universal, e, por isso, não podemos falar da duração de determinada coisa, como se cada coisa possuísse uma duração própria, e sim, da duração *nas* coisas. Então, ao invés de se dizer *duração audiovisual*, devemos falar de *tempos audiovisuais*, deixando bem claro que o conceito de tempo aí é de um tempo convencionalizado, especializado, e, por isso, *descontinuado*. Portanto, o que o audiovisual nos apresenta é uma *representação da duração*, ou uma *duração imaginada*.

Como mencionado antes, o cinema trabalha desde o começo com imagens descontínuas (no mínimo descontínuas em relação à duração), por produzir sempre cortes móveis da duração. No entanto, é preciso considerar, segundo Coelho Netto (1995:32), “Não é o cinema moderno que inventa a descontinuidade: isto é um traço do pensamento, da realidade da modernidade”.

É preciso considerar o descontínuo a partir de dois pontos: como estética da modernidade, mas também, e antes de tudo, para nossa percepção, como uma maneira de ordenar e compreender os eventos. Podemos trazer Bergson novamente ao debate (2006a:3), quando ele fala da “[...] aparente descontinuidade da vida psicológica”, que “decorre, pois, do fato de que nossa atenção se fixa nela por uma série de atos descontínuos: ali onde há apenas uma suave ladeira, cremos perceber, ao seguirmos a linha quebrada de nossos atos de atenção, os degraus de uma escada.” Após ouvirmos e decorarmos uma canção, podemos percorrê-la toda mentalmente em frações de segundo, pulando ou repetindo trechos, num ato claramente descontínuo.

Isso quer dizer que o descontínuo também pode estar já contido, ainda que como potência, em outros produtos culturais, até mesmo na canção popular, seja na sua composição (a mescla de estilos diversos, por exemplo) ou na sua audição (a descontinuidade da vida psicológica). E isso também vai ocorrer, sem sombra de dúvida, no videoclipe.

Para Machado, essa é uma tendência importante do videoclipe. “Tudo muda na passagem de um plano a outro: a indumentária dos intérpretes, o lugar onde se ambienta a canção, a luz que banha a cena, o suporte material [...] e assim por diante.” (Machado, 2001:180). Quanto à questão do suporte, é importante perceber que o videoclipe costuma misturar diferentes bitolas e suportes (película, vídeo, fotografia, animação, imagens virtuais, digitais etc.), criando um típico panorama barroco. “Com a fácil mobilidade das câmeras, o vídeo não só acelerou (ainda mais) o processo de cognição do espectador, como impôs uma nova experiência do ver em sintonia com distorções, recortes e limitações típicas deste aparato técnico.” (Soares, 2004:37).

Desse ponto de vista, um filme interessante a ser pensado como devir de videoclipe, que suscita questões acerca do tempo, do espaço e do descontínuo, é *O ano passado em Marienbad* (Alan Resnais, 1961), em que um homem tenta convencer uma mulher de que eles haviam se encontrado e se apaixonado há um ano atrás naquele mesmo lugar. A mulher, no entanto, nega, dizendo não lembrar-se de tal fato. A partir

deste mote, segundo Maciel (2001:85), Resnais decompõe a noção cartesiana de espaço-tempo através da montagem do filme, que

[...] explora as zonas de inconsistência do tempo e da memória, a partir da diluição dos limites entre realidade e imaginação. Com um antienredo que trata fundamentalmente da “história de uma persuasão” (Robbe-Grillet, 1988, p.9), na qual a realidade é criada sobretudo através da palavra, o filme joga com a sincronia do tempo e com a temporalidade do espaço, à medida que mistura presente, passado e futuro em um espaço vertiginoso, representado pelas salas, corredores e jardins labirínticos de um hotel barroco.

A câmera passeia pelo espaço físico do gigantesco hotel, seus corredores, janelas, espelhos e quartos repetitivos, criando miradas vertiginosas (*Frame 1*), tensionadas por falsos-*raccords* e uma música hipnótica, que fazem o espectador “perder o chão” do espaço-tempo instituído pelo cinema clássico. Tudo se passa como se fosse um sonho, e o tempo parece jorrar sem direção, como se se congelasse na densidade visual do hotel. Aliás, não só o hotel, mas os personagens também parecem congelados, como se fossem instantâneos (*Frame 2*).



Frame 1



Frame 2

No entanto, há algo que tenta romper com essa sensação: são os *travellings* que a câmera insiste em realizar. É como se o hotel e as personagens fossem memória, e a câmera, um pensamento que se esforça em tentar lembrar de algo que ocorreu naquele lugar, com aquelas pessoas, há algum tempo atrás, vasculhando essa memória. Ao invés de buscar uma representação da realidade, Resnais apresenta imagens-lembrança, um filme inteiro constituído de *flash-backs*, que busca incessantemente a memória pura (a origem do fato), estabelecendo assim temporalidades descontínuas. Aqui, nem os diálogos, nem o narrador conseguem manter um princípio de temporalidade contínua. A única coisa que parece simular uma continuidade temporal é a trilha musical.

Marienbad afirma a existência e a inexistência do encontro ao mesmo tempo [...]. Ao contrário da imagem-movimento do cinema clássico, onde o espectador reconhece no filme situações, comportamentos, a representação de um estado de coisas, na imagem do cinema moderno, o mundo perde sua identidade, entra em crise e se torna falsificante, múltiplo. (FRANÇA, 2005:32-33)

Desse modo, as personagens também adotam identidades múltiplas, e essa impossibilidade de reconhecer uma identidade no rosto de outra personagem faz com

que acabem se perdendo no espaço atemporal construído pela diegese do filme. Como diz Deleuze (1990:55),

Outra coisa acontece no cinema dito moderno: não algo mais bonito, mais profundo, nem mais verdadeiro, mas outra coisa. É que o esquema sensório-motor já não se exerce, mas também não é ultrapassado, superado. Ele se quebra por dentro. Quer dizer que as percepções e as ações não se encadeiam mais, e que os espaços já não se coordenam nem se preenchem. Personagens, envolvidas em situações óticas e sonoras puras, encontram-se condenadas à deambulação ou à perambulação. São puros videntes, que existem tão-somente no intervalo de movimento, e não têm sequer o consolo do sublime, que os faria encontrar a matéria ou conquistar o espírito. [...] A relação *situação sensório-motora/imagem indireta do tempo* é substituída por uma relação não-localizável *situação ótica e sonora pura/imagem-tempo direta*. Os opsignos e sonsignos são apresentações diretas do tempo. Os falsos *raccords* são a própria relação não-localizável: as personagens não os saltam mais, mas mergulham neles.

Poderíamos nos perguntar, num devaneio tão delirante quanto o filme de Resnais: estas personagens se (des)encontraram na mídia errada? Se elas são “seres da memória”, espectrais, de um tempo que não é cronológico, mas múltiplo, sem horizonte, heterotópico e heterocrônico, poderiam ter se aceito numa mídia que se aproximasse dessa sua natureza, como a televisão ou a internet?

A resposta pode estar em outro audiovisual, produzido mais de trinta anos depois: o videoclipe *To The End* (David Mould, 1994), para música da banda inglesa Blur. Parodiando a obra de Resnais, *To The End* reproduz meticulosamente a maioria dos atributos visuais do filme. Levando em consideração as características das personagens naquele encontro em *Marienbad*, aqui elas parecem muito mais à vontade.

A concepção imagética neste videoclipe tende para o fantástico, para uma “ficcionalização da ficção” (ou o falso como potência do falso), criando várias sobreposições temporais. Uma delas é a trilha musical, bem diferente da de *Marienbad*: enquanto neste filme a trilha, tocada em órgão, é densa, pesada, confusa e repetitiva como as imagens do hotel, em *To The End* temos uma balada romântica, o que, sem dúvida, altera toda a percepção visual. Além disso, o videoclipe não possui falas, os personagens sequer mexem os lábios. No entanto, aparecem com frequência legendas que estariam aparentemente relacionadas ao que as personagens em cena poderiam estar falando ou pensando. Os textos das legendas têm relação com as falas das personagens do filme (fazendo talvez referência à exibição britânica do filme), e no videoclipe acabam por criar mais uma sobreposição temporal (*frames* 3, 4 e 5).



Frame 3

Frame 4

Frame 5

Neste clipe, ainda há o sugestivo final, constituído de uma seqüência de planos da mulher de braços abertos (*Frame 6*), seguido do plano final, em que ela e o homem caminham lado a lado, de costas para a câmara (*Frame 7*). Vale lembrar novamente que a trilha sonora deste clipe é uma balada romântica.



Frame 6

Frame 7

Tal desfecho, bem diferente do que ocorre no filme de Resnais, pode nos levar à seguinte constatação: se, no cinema, a música servia em grande parte para ambientar a narrativa - e, no caso de *Marienbad*, para causar um desconforto -, nos videoclipes a música é o ambiente (a balada exigiu este desfecho), uma vez que, se não há música (ou potência de música), não há videoclipe. E suas canções populares são fantasiosas em suas letras: contam histórias, falam de desejos, sonhos ou até mesmo de nada em especial, ao sabor do *nonsense*. A partir desses elementos e também do ritmo, melodia e harmonia da canção, o diretor imagina o lugar onde o videoclipe se passa, o qual, assim como o das letras das canções, acaba sendo um espaço fictício, alhures, o lugar algum, como “Marienbad” em *Marienbad*.

Levando isso em conta, fica a impressão de que Resnais involuntariamente ensaiou a linguagem metonímica¹¹ do videoclipe em seu filme, mostrando não só o hotel aos pedaços (o “espaço” desconstruído), como também apresentando um enredo sem narrativa cronológica (o “tempo” desconstruído), que parece amarrar-se a um desenvolvimento musical, não necessariamente cronológico, mas que se agrega como simultaneidade.

¹¹ Em que, segundo Machado, “[...] o detalhe e o fragmento são articulados para sugerir o todo, sem que esse todo, entretanto, possa jamais ser revelado de uma só vez.” (1997:194)

Pode-se dizer, assim, que todos os aspectos que causam estranhamento no filme de Resnais (como os falsos *raccords*, os *travellings* incessantes pelo hotel, o casal que não se reconhece) vão naturalizar-se (ou se neutralizar) no videoclipe. É aí que acontece enfim um final feliz na história das duas personagens, que se (des)conheceram e se (des)encontraram em *Marienbad*, mas que depois se (re)encontram no videoclipe *To The End*. Ao encontrarem seu “lugar” (espaço), que é lugar algum, e que é a-temporal (*timeless*), eles se aceitam e ficam juntos, enfim.

O alhures, portanto, é de natureza intrínseca dos videoclipes. Isso acaba acontecendo porque, do mesmo modo que as imagens técnicas, a música também tem o poder de imaginar o mundo. A música integra essa característica aos videoclipes, sendo que quem criou a canção é o mesmo músico que está atuando, cantando e tocando em *playback*. Talvez por isso as personagens dos videoclipes – e também os espectadores – não “estranhem” o espaço/tempo em que estão inseridos. É como se já possuíssem uma memória-hábito do meio onde estão inseridas, pois são parte de sua criação.

Todos estes fatores que compõem o clipe *To The End* - e qualquer outro videoclipe - só podem ser assim analisados (e apreciados) devido a toda uma memória de devires audiovisuais de videoclipes, que habituaram o espectador, ao longo do tempo histórico do audiovisual, a aceitar elementos como o *playback*, os falsos *raccords* e a descontinuidade com mais natureza.

Referências

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Campinas: Papirus, 2003.

AUMONT, Jacques. **O olho interminável** [cinema e pintura]. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

BERGSON, Henri. **Memória e vida**. São Paulo: Martins Fontes, 2006a.

BERGSON, Henri. **O pensamento e o movente**. São Paulo: Martins Fontes, 2006b.

COELHO NETTO, José Teixeira. **Moderno pós moderno: Modos & Versões**. São Paulo: Iluminuras, 1995.

DELEUZE, Gilles. **A imagem-movimento**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

DELEUZE, Gilles. **A imagem-tempo**. São Paulo: Brasiliense, 1990.

FERNÁNDEZ SANCHEZ, Manuel Carlos. **Influencia del montaje en la lenguaje audiovisual**. Madrid : Libertarias, 1997.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

FRANÇA, Andréa. Foucault e o cinema contemporâneo. **ALCEU**, V.5, nº 10, p. 30 a 39, jan/jun 2005. Disponível em:
<http://publique.rdc.puc-rio.br/revistaalceu/media/alceu_n10_andrea.pdf>. Acesso em: 28 out. 2007.

MACHADO, Arlindo. **A arte do vídeo**. São Paulo: Brasiliense, 1995.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & Pós-cinemas**. Campinas: Papyrus, 1997.

MACHADO, Arlindo. **A televisão levada a sério**. São Paulo: SENAC, 2001.

MACIEL, Maria Ester. A poesia no cinema: de Luis Buñuel a Peter Greenaway. **Cadernos de Tradução**, Florianópolis, v. 7, p. 81-92, 2001. Disponível em:
<<http://www.cadernos.ufsc.br/online/cadernos7/maria%20esther.pdf>>. Acesso em: 29 out. 2007.

MANZANO, Luiz Adelmo Fernandes. **Som-imagem no cinema**: a experiência alemã de Fritz Lang. São Paulo: Perspectiva, 2003.

SILVA, Alexandre Rocha da. Devires de Imagem-Música. In: **INTERCOM - XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, 2005, Rio de Janeiro. INTERCOM, 2005. Disponível em:
<<http://repositorio.portcom.intercom.org.br/dspace/bitstream/1904/16872/1/R0921-1.pdf>>. Acesso em: 19 out. 2007.

SOARES, Thiago. **Videoclipe**: o elogio da desarmonia. Recife: LivroRápido, 2004.

WHITE, Eric Walter; NOBLE, Jeremy. **Stravinsky**. Porto Alegre: L&PM, 1991.